



POLITÉCNICO GRANCOLOMBIANO

ARTE Y ESTETICA – Pr. Enrique Hernandez

Segundo Corte

ANA MARIA ESCOBAR ALVAREZ

1110010598

Cuento Con Una Palabra

LA VIDA

Esta señora decidió ser protagonista, algún día en su existencia pensó: “me canse de ser tenida en poco, a partir de hoy seré importante y valiosa, pues si la gente me tiene no es sin ningún motivo ni tampoco por una pequeña razón; un pedacito de mí ha sido dado a cada uno y este merece ser aprovechado al máximo pues yo no soy cualquier cosa. Es más, muchos quisieron tenerme alguna vez, quisieron experimentar con el pedacito de mi en ellos, pero no pudieron, otros me tuvieron y me sintieron pero no fue suficiente ese tiempo y no entiendo cómo teniendo tantos testigos e historias frustradas conmigo, algunos, se creen gran cosa y lo único que hacen es barrer el piso conmigo, y de paso, con ellos mismos, y no me aprovechan sino que me gastan y me usan adelantándose al tiempo; es que yo soy para ser vivida con tiempo, sin estrés y con la esperanza de mi conservación durante muchos más años. Estoy cansada de que me tengan en poco y piensen que soy eterna e innecesaria”.

Pues ni corta ni perezosa la Señora Vida decidió hacerse esperar, hacerse desear. Decidió por 24 horas alejarse de algunos, justamente de esos que la tenían por poco, y dijo “pues si no les sirvo no les voy a estorbar” y se alejo de ellos. Obviamente esta cantidad de muertes simultáneas atrajo un gran terror en el mundo, en cuestión de minutos ya estaban siendo noticia internacional, familiares y amigos estaban todos alarmados y aterrorizados al ver y sentir la ausencia de Vida en sus seres queridos, algunos intentaban revivirlos y otros llamaban a la Vida con desesperación, y ella solo observaba, y pensaba: “ahora que no me tienen si me valoran, ojala les sirva esta lección para que me aprecien de verdad”.

A pesar de lo confuso del caso y del caos que causó, las familias y amigos tomaron acciones rápidamente, pues ya pasadas 12 horas, los cadáveres empezaban a ser molestos para el ambiente. Así que llamaron a los, ya colapsados, centros de servicios funerarios, los cuales con dificultad fueron asignando salas de velación y a su vez lotes para los entierros. La Vida solo miraba y escuchaba, con un poco de tristeza y decepción del afán de las personas por recuperar algo ya perdido, se acercaba el momento de despedir definitivamente a estos seres desafortunados que estaban recibiendo la consecuencia de su desinterés por la Vida cuando la tuvieron. Aunque podríamos decir en este punto que quienes realmente estaban sufriendo y tomando física conciencia del valor de la Vida eran los que habían quedado, quienes empezaron a pensar, ¿será que ahora la muerte viene por nosotros? Este pensamiento se difundió a través de las regiones y países, y trajo consigo aun más terror.

No era una situación fácil para nadie, a todos les parecía que simplemente el mundo y la existencia en general habían llegado a su fin, era solo caos, dolor, sufrimiento, desesperanza y temor, mucho temor… Cuando de repente todos estos cadáveres, algunos ya enterrados, otros en su proceso de preparación, otros siendo velados, y otros (los pertenecientes a esas familias apasionadas y luchadoras) en sus casas y camas donde la familia terca y sin reparos de tener un muerto en casa, los guardaba con la esperanza de que esta pesadilla tendría un final, empezaron a recuperar esa Vida que perdieron por 24 horas, a moverse en sus ataúdes, y los más desafortunados a mover la tierra en sus tumbas para salir de nuevo a la superficie y verse solos y abandonados por esos que decían que los querían.

De la misma manera este hecho causo un gran revuelo y el temor, el pánico y la ansiedad regresaron, pues estas 24 horas habían estado llenas de hechos locos e inesperados. Cuando los creídos muertos recuperaron la Vida, no tuvieron otra intención ni deseos de nada más que darle Gracias a la Vida, por esta nueva oportunidad de tenerla en sus seres, decidieron hacer varios cambios y por fin empezar a valorarla. La vida seguía con el sinsabor de tener que llegar a esos extremos para sentirse valorada, ya que en el mundo real si se va se fue y no regresó…

Cuadernillo 3 Historia & Diseño

**EL LIBRO ALEMAN ILUSTRADO**

Después de la invención de Gutenberg, la expansión de la imprenta fue rápida, para 1480 ya había varios pueblos de Europa que tenían imprentas. Además de libros se comenzó a usar la imprenta con fines publicitarios como hacer carteles, anuncios, periódicos. A pesar de que fue un invento muy importante, muchos copistas alegaban porque por la imprenta estaban perdiendo sus trabajos.

Sin embargo la imprenta siguió expandiéndose por Europa, y trajo muchas ventajas con ella, una de las primordiales fue la reducción de costos, fue un gran adelanto para las comunicaciones, la imprenta además de ser un medio poderoso para la propagación de ideas acerca de los derechos humanos y la soberanía del pueblo, unifico y estabilizo los idiomas. La tipografía hizo que la lectura estuviera al alcance de todos, el aprendizaje se convirtió en algo creciente en la sociedad renacentista. Además contribuyo al individualismo y a las diferentes traducciones de la Biblia, en esta época gracias a la tipografía se pudieron difundir diferentes ideas, como el protestantismo y la reforma.

La innovación en diseño tuvo lugar en Alemania, donde hubo muchos artistas que colaboraron para desarrollar libros ilustrados. Además de utilizaron diseños heredados de los manuscritos, como poner el nombre del autor y el título del libro, en el año 1493 Fust y Schoeffer imprimieron la primera portada, que después sería una parte fundamental en el diseño.

Los centros de impresión se convirtieron también en centros de producción de libros ilustrados, con bloques de madera. Gunther Zainer comenzó una imprenta de libros ilustrados en Asburgo, en el primer libro ilustrado uso letra gótica redondeada y grabados en madera. Con esta técnica el libro impreso se fue haciendo independiente del manuscrito, ya que ahora las ilustraciones también se podían imprimir. Después introdujeron sombras otras técnicas de ilustración.

Con el desarrollo de la imprenta el desarrollo de los formatos de los libros también fue importante, ya el formato tradicional era grande igual al de las biblias litúrgicas, los impresores tuvieron problemas para vender estos libros y se comenzaron a adaptar a formatos más pequeños.

En el s.XV un alemán de nombre Johann Gensﬂeisch Zun Gutemberg, juntó los sistemas necesarios para imprimir el primer libro: la Biblia, volumen en 42 líneas. Para lograr esto, inventó tipos de metales independientes, móviles y reutilizables creando al mismo tiempo una tinta especial, más espesa y pegajosa para la impresión de estos tipos, que sería empleada por más de 400 años.

El desarrollo del primer libro tipográﬁco alternado con ilustraciones fue: “el Agricultor de Ohmen” impreso por el también alemán Albrecht Pﬁster alrededor del año de 1460 usando también el mismo tipo de Gutemberg, y placas de madera. Esta sería la plataforma que permitió ampliar las posibilidades de la ilustración de textos y su reproducción. En 1658, Jan Amos Comenius (considerado el padre de la pedagogía moderna), fue el primero que intentó renovar los libros de texto en base a las ilustraciones, publicó su libro “Obis Pictus”, el cual causó un revuelo entre los educadores de su época, puesto que se trataba de un libro cuyas imágenes transmitían tantos conocimientos como los textos. Por tanto, es de suponer que en el libro ilustrado, el niño “tendría su primer encuentro con una fantasía estructurada, reflejada en su propia imaginación y animada por sus propios sentimientos. Es allí donde, a través de la mediación de un lector adulto, se descubrirá la relación entre el lenguaje visual y el lenguaje verbal. Luego, cuando esté solo y repase las páginas del libro, una y otra vez, las ilustraciones le harán recordar las palabras del texto”.

El grabado en madera subsistió por varios siglos, permitiendo la reproducción de línea en alto contraste, razón por la cual en trabajo con grises fue muy limitado, casi inexistente. Durante el s. XV, la tradición de la impresión de naipes estaba en su apogeo, cuando un artista, cuyo nombre no se conoce, desarrollo los primeros grabados en placas de metal. El empleo del grabado como medio de reproducción de ilustraciones se popularizó aún más en ese siglo con los trabajos ejecutados por Albretch Dürer, a quien después se conocería como el maestro del grabado.

**EL DISEÑO GRAFICO EN EL RENACIMIENTO**

La definición de la profesión del diseñador gráfico es más bien reciente, en lo que refiere su preparación, su actividad y sus objetivos. Aunque no existe consenso acerca de la fecha exacta en la que nació el diseño gráfico, algunos lo datan durante el período de entreguerras. Otros entienden que comienza a identificarse como tal para finales del [siglo XIX](http://es.wikipedia.org/wiki/Siglo_XIX).

Puede argumentarse que comunicaciones gráficas con propósitos específicos tienen su origen en las [pinturas rupestres](http://es.wikipedia.org/wiki/Pinturas_rupestres) del [Paleolítico](http://es.wikipedia.org/wiki/Paleol%C3%ADtico) y en el nacimiento del lenguaje escrito en el tercer milenio a. de C. Pero las diferencias de métodos de trabajo, [ciencias](http://es.wikipedia.org/wiki/Ciencia) auxiliares y formación requerida son tales que no es posible identificar con claridad al diseñador gráfico actual con el hombre de la prehistoria, con el [xilógrafo](http://es.wikipedia.org/wiki/Xilograf%C3%ADa) del [siglo XV](http://es.wikipedia.org/wiki/Siglo_XV) o con el [litógrafo](http://es.wikipedia.org/wiki/Litograf%C3%ADa) de [1890](http://es.wikipedia.org/wiki/1890).

La diversidad de opiniones responde a que algunos consideran como producto del diseño gráfico a toda manifestación gráfica y otros solamente a aquellas que surgen como resultado de la aplicación de un modelo de producción industrial; es decir, aquellas manifestaciones visuales que han sido "proyectadas" contemplando necesidades de diversos tipos: productivas, simbólicas, ergonómicas, contextuales, etc.

[El libro de Kells](http://es.wikipedia.org/wiki/The_book_of_Kells) —una Biblia manuscrita profusamente ilustrada, realizada por monjes irlandeses del siglo IX E.C.— es para algunos un muy hermoso y temprano ejemplo del concepto de diseño gráfico. Se trata de una manifestación gráfica, de gran valor artístico, de altísima calidad, y que incluso sirve de modelo para aprender a diseñar —pues incluso supera en calidad a muchas de las producciones editoriales actuales—, y además desde un punto de vista funcional contemporáneo esta pieza gráfica responde al conjunto de necesidades planteadas al equipo de personas que lo realizó, no obstante otros opinan que no sería producto del diseño gráfico, pues entienden que su concepción no se ajusta a la idea del proyecto de diseño gráfico actual.

La historia de la [tipografía](http://es.wikipedia.org/wiki/Tipograf%C3%ADa) —y por carácter transitivo, también la historia del libro— está estrechamente vinculada a la del diseño gráfico; esto puede ser así porque prácticamente no existen diseños gráficos en los que no se incluyan elementos gráficos de este tipo. De ahí que cuando se habla de la historia del diseño gráfico, también se cita la tipografía de la [columna trajana](http://es.wikipedia.org/wiki/Columna_trajana), las miniaturas medievales, la imprenta de [Johannes Gutenberg](http://es.wikipedia.org/wiki/Johannes_Gutenberg), la evolución de la industria del libro, los afiches parisinos, el Movimiento de Artes y Oficios ([Arts and Crafts](http://es.wikipedia.org/wiki/Arts_and_Crafts" \o "Arts and Crafts)), [William Morris](http://es.wikipedia.org/wiki/William_Morris), la Bauhaus, etc."

La introducción de los **tipos móviles** por [Johannes Gutenberg](http://es.wikipedia.org/wiki/Johannes_Gutenberg) hizo a los libros más baratos de producir, además de facilitar su difusión. Los primeros libros impresos (incunables) marcaron el modelo a seguir hasta el siglo XX. El diseño gráfico de esta época se ha llegado a conocer como Estilo Antiguo (especialmente la tipografía que estos primeros tipógrafos usaron) o Humanista, debido a la escuela filosófica predominante de la época.

Tras Gutenberg, no se vieron cambios significativos hasta que a finales del siglo XIX, específicamente en Gran Bretaña, se hizo un esfuerzo por crear una clara división entre las Bellas Artes y las Artes Aplicadas.

Manifestaciones Ingeniosas desde el Renacimiento

**DA VINCI IDEÓ EL PRIMER AUTOMÓVIL**

*Cinco siglos después de su muerte, el genio como inventor de Leonardo da Vinci ha vuelto a sorprender al mundo. Usando varios bocetos que dejó en uno de sus códices, un grupo de expertos ha podido construir un automóvil. Muchos lo habían intentado antes pero nadie había logrado interpretar bien esos dibujos.*

Un grupo de expertos ha reconstruido con éxito un singular modelo de "automóvil" ideado hace más de cinco siglos por Leonardo da Vinci y capaz de recorrer varios metros impulsado por una fuerza singular: la de varios muelles.

El modelo, que Leonardo diseñó pero nunca llegó a construir, ha sido presentado en el museo de Historia de la Ciencia de Florencia por los promotores del proyecto, que por primera vez han logrado crear un vehículo que funcione en base a los bocetos que aparecen en uno de los códices del artista florentino.

El estudio que ha dado a luz al que podría ser el "bisabuelo" del automóvil moderno ha estado a cargo del italiano Carlo Pedretti, uno de los principales estudiosos de los trabajos de Leonardo, mientras que la construcción de la máquina fue una labor del experto estadounidense en robótica Mark Rosheim.

El vehículo está formado por un carro de madera con varios muelles ballesta para regular el movimiento, al tiempo que la propulsión proviene de dos muelles de espiral colocados en la parte baja del prototipo y que le permiten recorrer varios metros de forma autónoma. La máquina está dotada de un rudimentario diferencial, que permite controlar la dirección.

Todo apunta a que Leonardo diseñó su peculiar automóvil en el contexto de los festivales cortesanos del Renacimiento, como una máquina cuyo objetivo era impresionar a los grandes personajes de la época durante fiestas y reuniones, más que servir de medio efectivo de transporte.



****

El prototipo pudo ser contemplado en Florencia, en una exposición que incluye también varias reproducciones de los dibujos del artista, además de un modelo en miniatura del vehículo y otro en el que se pueden contemplar sus elementos mecánicos.

El diseño del "automóvil" de Leonardo ya fue objeto de estudios anteriores, como el de Girolamo Calvi a principios de este siglo, que definió la original máquina como "el Fiat de Leonardo".

Sin embargo, hasta ahora no se había podido reconstruir con éxito debido a la interpretación incorrecta de los dibujos del artista que han llegado a nuestros días, ya que lo que se creía era el motor propulsor era en realidad el aparato para regular la dirección, según Pedretti y Rosheim.

<http://axxon.com.ar/not/137/c-1370099.htm>

Videos Vistos en Clase

**JOHANNES GUTEMBERG Y LA IMPRENTA**

La invención de la imprenta con caracteres móviles, obra del alemán Johannes Gutenberg, es uno de los grandes hitos de la historia de la cultura. La posibilidad de realizar tiradas de múltiples ejemplares de libros facilitó el acceso de un mayor número de personas en todo el mundo al saber escrito y conllevó radicales transformaciones en la política, la religión y las artes.

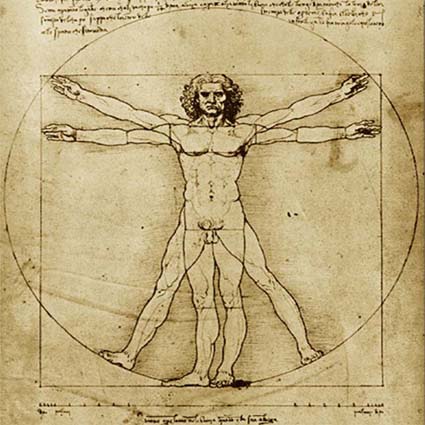
El impacto de la invención de la imprenta fue tremendo. La producción de libros durante los primeros cincuenta años después de la decisiva aportación de Gutenberg fue, casi con toda seguridad, mayor que en los mil años precedentes.

La imprenta de Gutenberg provocó una verdadera revolución en la cultura. El saber escrito dejó de ser patrimonio de una élite y se extendió a amplias capas de la población. La escritura fue sustituyendo a la tradición oral como forma privilegiada para transmitir conocimientos, a la par que las publicaciones impresas, como libros o periódicos, se generalizaron. A principios del siglo XX la escritura impresa ya era el medio predominante en Occidente para la difusión del saber. Además de su enorme significado para la religión, la política y las artes en general, fue este un avance tecnológico que facilitó todos los demás que le siguieron.

**LEONARDO DA VINCI Y LA MEDICINA**

Fue Leonardo da Vinci, en 1508, el primero en observar que al introducir la cabeza en un recipiente de cristal con agua se modificaba la visión. Con el paso de los años diferentes investigadores perfeccionaron esta antigua teoría hasta lo que hoy conocemos como lentes de contacto.

La figura de Leonardo da Vinci (1452-1519) fue crucial en el desarrollo de la cultura occidental, siendo reconocido como el padre del alto Renacimiento. Sus estudios anatómicos recogidos en el "Manuscrito Anatómico A" (1510-1511) se centran en la osteología y la miología, y en sus láminas se plasman los intentos de comprender el funcionamiento humano. Además del aporte científico, las láminas resultantes de los estudios de Leonardo contienen algunos de los dibujos anatómicos más brillantes jamás creados. A finales de 1513, Leonardo realizó sus investigaciones anatómicas en el Hospital del Espíritu Santo de Roma, pero se vio obligado a renunciar a sus estudios cuando en 1515, fue acusado de prácticas sacrílegas y el Papa León X le prohibió la entrada en el Hospital, truncando así su carrera anatómica. Leonardo proyectó, aunque nunca llegó a escribir, un tratado de Anatomía ("Il libro dell´Anatomia"). Aunque existen bosquejos y partes del mismo, la mayor parte de su trabajo anatómico se ha perdido.

Leonardo fue un genio en todos los campos que cultivó, y aunque fue uno de los más originales y perspicaces anatomistas de todas las épocas, y mientras que sus pinturas eran ampliamente conocidas, tan solo algunos amigos y colaboradores tenían algún conocimiento de la profundidad de sus investigaciones médicas. Leonardo también realizó disecciones de cuerpo humano, y trazó dibujos de los huesos y músculos, los cuales se usan en las escuelas de medicina de hoy.

**LOUIS BRAILE Y LA ESCRITURA PARA INVIDENTES**

Los ciegos leen por el tacto, al deslizar sus dedos sobre un alfabeto especialmente ideado para ellos. El primer registro conocido de un sistema similar es de comienzos del siglo XVI, cuando un español, Francisco Lucas, tuvo la idea de grabar letras sobre madera. Un siglo más tarde, un notario francés llamado Pierre Moreau fundió tipos movibles de plomo con el mismo objetivo. Hubo varios intentos similares hasta que Haüy logró grabar en papel un sistema similar.  
  
Cuando tenía 15 años, el joven Louis Braille (1809-1852), quien a tierna edad había quedado ciego como consecuencia de un accidente, inventó un sistema de lectura y escritura por medio del tacto que consistía de puntos.   
  
El braille, un verdadero alfabeto, consiste en leer moviendo la mano de izquierda a derecha, pasando por cada línea. Los lectores de braille pueden leer un promedio de 104 a 125 palabras por minuto, aunque algunos pueden alcanzar a leer 250 palabras por minuto utilizando ambas manos.  
  
Una celda de braille consiste de seis puntos en relieve perceptibles al tacto. Al arreglar los puntos en varias combinaciones, se pueden formar 64 patrones diferentes.

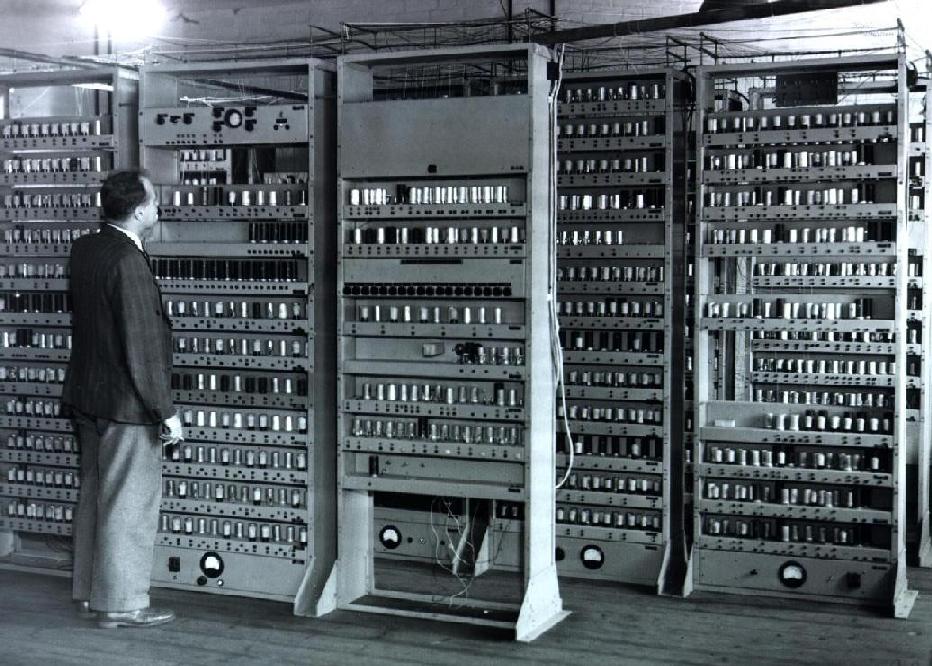
Educador e inventor francés del sistema de lectura para invidentes que lleva su nombre. *BRAILLE LOUIS (Coupvray, Francia, 1809-París, 1852)*

A los tres años de edad sufrió un accidente casero que lo dejó ciego. Tras obtener una beca de estudios, en 1819 se trasladó a París, donde ingresó en el Instituto Nacional para Jóvenes Ciegos, institución en la que posteriormente ejerció como profesor.

En este mismo centro conoció a Charles Barbier, inventor de un sistema de lectura para ciegos que Braille reformó y completó hasta convertirlo en el que iba a ser el sistema universal de lectura para los afectados de ceguera. Dicho sistema, llamado Braille en honor a su inventor, consta de 63 caracteres formados de uno a seis puntos y que al ser impresos en relieve en papel permiten la lectura mediante el tacto.

Así mismo, los caracteres que integran el sistema, que Braille publicó en 1829 y 1837, están adaptados a la notación musical, lo cual facilita su comprensión. Enfermo de tuberculosis durante los últimos años de su vida, a su muerte fue enterrado en su localidad natal y, en 1952, sus restos fueron trasladados a París y enterrados en el Panteón.

**HISTORIA DEL COMPUTADOR**

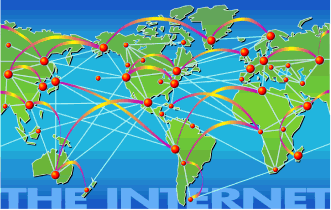
* Se considera que la primera computadora fue el Abaco, utilizado en el oriente durante más de 3.000 años. De éste aparecieron varias versiones, tales como el Abaco Chino y el Sorobán Japonés.
* En 1.600 John Napier utilizó los logaritmos como fundamento para un dispositivo multiplicador de números, conduciendo a la invención de la regla de cálculo.
* En 1.642 el francés Blaise Pascal construyó una máquina sumadora con un engranaje parecido al odómetro moderno, operada con discos unidos en engranajes que tenían los números del cero (0) al nueve (9) en circunferencia, de tal forma que cuando un disco daba una vuelta, automáticamente el disco de la izquierda avanzaba un dígito. Los indicadores de los discos mostraban las respuestas correctas, pero ésta sólo servía para sumar.
* En 1.694 Gottfried Withelm Leibnitz creó una máquina que multiplicaba y dividía con un dispositivo de rueda escalonada.
* En 1.801 Joseph Marie Jacquard diseñó tarjetas perforadas para controlar una máquina de hilado textil, en donde cada línea de tejido se presentaba en una tarjeta perforada como patrón, tejiendo automáticamente.
* En 1.820 Charles Babbage construyó el primer dispositivo que utilizaba los principios de la electrónica moderna. Inventó una máquina que evaluaba polinomios llamada Máquina de diferencias, esta era capaz de producir tablas logarítmicas de 6 cifras decimales de precisión. También imaginó una máquina mecánica con una unidad de almacenamiento y aritmética, pero el bajo nivel de la tecnología metálica moderna impidió que se llegara a este resultado.
* En 1.886, durante la tabulación del senso de la población de 1.880 en los Estados Unidos, se utilizó un mecanismo desarrollado por Herman Hollerith basado en tarjetas perforadas.
* El primer progreso real hacia las computadoras digitales electrónicas, ocurrió a finales de la década de 1.930 cuando Howard Aiken de la Universidad de Harvard y George Slibitz de Bell Telephone Laboratories desarrollaron una calculadora automática utilizando redes de relevadores (interruptor controlado en forma electromagnética). Durante la Segunda Guerra Mundial se desarrollaron otras máquinas con relevadores para cálculos de balística y artillería.
* A principios de la década de 1.940 John Mauchly y J. Presper Eckert de la Universidad de Pensilvania diseñaron y construyeron una computadora con bulbos, que llamaron Integrador y Calculador Numérico Electrónico (ENIAC); fue terminada en 1.945 y se instaló en un campo de pruebas en Aberdeen Maryland. Utilizaba 18.000 bulbos y requería una gran cantidad de energía, su probabilidad de fallas era alta y programarla resultaba difícil, ya que se necesitaba un tablero de conexiones manuales.
* Para resolver las dificultades de programación del ENIAC, John Von Newmann propuso que el programa residiera en la memoria de la computadora, donde se pudiera modificar a voluntad.
* Durante esta misma época técnicos de la IBM y de la Universidad de Harvard desarrollaron el MARK 1, pesaba 5 toneladas y constaba de un complejo de 78 máquinas sumadoras y calculadoras conectadas con 800 Kms de cables, las instrucciones se les daban en cintas de papel, una vez que la máquina ejecutaba la primera instrucción no requería de la intervención humana.
* También para esta época se inventó una máquina denominada EDVAC, capaz de desarrollar operaciones aritméticas con números binarios y de almacenar instrucciones, su control se realizaba mediante un alambrado de cables removibles y cintas de papel.
* Aún cuando las primeras computadoras se desarrollaron con propósitos militares, no tardó mucho tiempo en que se emplearan en tareas comerciales e industriales.
* En 1.947 John Bardeen, Walter H. Brattain y William Shockley inventaron el transistor, lo que redujo en forma drástica las necesidades de espacio y energía al reemplazar al bulbo dando origen al computador comercial. Luego J.W Forrester y su grupo en el Instituto Tecnológico de Massachusetts desarrollaron la memoria de núcleo magnético, que permitió aumentar la capacidad de almacenamiento considerablemente.
* En 1.951 se produjo la primera máquina computadora comercial llamada UNIVAC (University Automatic Computer), se instaló en el departamento de sensos de los Estados Unidos. El uso comercial de la UNIVAC comenzó en 1.954 y a partir de este momento la industria del procesamiento de datos comenzó a crecer en forma acelerada

**LA WWW Y EL INTERNET**

Sus orígenes se remontan a la década de 1960, dentro de [ARPA](http://es.wikipedia.org/wiki/ARPA) (hoy DARPA), como respuesta a la necesidad de esta organización de buscar mejores maneras de usar los computadores de ese entonces, pero enfrentados al problema de que los principales investigadores y laboratorios deseaban tener sus propios computadores, lo que no sólo era más costoso, sino que provocaba una duplicación de esfuerzos y recursos.[5](http://es.wikipedia.org/wiki/Internet#cite_note-4) Así nace ARPANet (Advanced Research Projects Agency Network o Red de la Agencia para los Proyectos de Investigación Avanzada de los Estados Unidos), que nos legó el trazado de una red inicial de comunicaciones de alta velocidad a la cual fueron integrándose otras instituciones gubernamentales y redes académicas durante los años 70.

Investigadores, científicos, profesores y estudiantes se beneficiaron de la comunicación con otras instituciones y colegas en su rama, así como de la posibilidad de consultar la información disponible en otros centros académicos y de investigación. De igual manera, disfrutaron de la nueva habilidad para publicar y hacer disponible a otros la información generada en sus actividades.

En el mes de julio de [1961](http://es.wikipedia.org/wiki/1961) [Leonard Kleinrock](http://es.wikipedia.org/wiki/Leonard_Kleinrock) publicó desde el MIT el primer documento sobre la teoría de conmutación de paquetes. Kleinrock convenció a [Lawrence Roberts](http://es.wikipedia.org/wiki/Lawrence_Roberts) de la factibilidad teórica de las comunicaciones vía paquetes en lugar de circuitos, lo cual resultó ser un gran avance en el camino hacia el trabajo informático en red. El otro paso fundamental fue hacer dialogar a los ordenadores entre sí. Para explorar este terreno, en [1965](http://es.wikipedia.org/wiki/1965), *Roberts conectó una computadora TX2 en Massachusetts con un Q-32 en California a través de una línea telefónica conmutada de baja velocidad, creando así la primera (aunque reducida) red de computadoras de área amplia jamás construida.*

* ****[**1969**](http://es.wikipedia.org/wiki/1969): La primera red interconectada nace el [21 de noviembre](http://es.wikipedia.org/wiki/21_de_noviembre) de [1969](http://es.wikipedia.org/wiki/1969), cuando se crea el primer enlace entre las universidades de UCLA y Stanford por medio de la línea telefónica conmutada, y gracias a los trabajos y estudios anteriores de varios científicos y organizaciones desde [1959](http://es.wikipedia.org/wiki/1959) (*ver: [Arpanet](http://es.wikipedia.org/wiki/Arpanet" \o "Arpanet)*). El [mito](http://es.wikipedia.org/wiki/Mito) de que ARPANET, la primera red, se construyó simplemente para sobrevivir a ataques nucleares sigue siendo muy popular. Sin embargo, este no fue el único motivo. Si bien es cierto que ARPANET fue diseñada para sobrevivir a fallos en la red, la verdadera razón para ello era que los nodos de conmutación eran poco fiables, tal y como se atestigua en la siguiente cita:

*A raíz de un estudio de RAND, se extendió el falso rumor de que ARPANET fue diseñada para resistir un ataque nuclear. Esto nunca fue cierto, solamente un estudio de RAND, no relacionado con ARPANET, consideraba la guerra nuclear en la transmisión segura de comunicaciones de voz. Sin embargo, trabajos posteriores enfatizaron la robustez y capacidad de supervivencia de grandes porciones de las redes subyacentes.* ([Internet Society](http://es.wikipedia.org/wiki/Internet_Society), *A Brief History of the Internet*)

* [**1972**](http://es.wikipedia.org/wiki/1972): Se realizó la Primera demostración pública de [ARPANET](http://es.wikipedia.org/wiki/ARPANET), una nueva red de comunicaciones financiada por la [DARPA](http://es.wikipedia.org/wiki/DARPA) que funcionaba de forma distribuida sobre la [red telefónica conmutada](http://es.wikipedia.org/wiki/Red_telef%C3%B3nica_conmutada). El éxito de ésta nueva arquitectura sirvió para que, en [1973](http://es.wikipedia.org/wiki/1973), la [DARPA](http://es.wikipedia.org/wiki/DARPA) iniciara un programa de investigación sobre posibles técnicas para interconectar redes (orientadas al tráfico de paquetes) de distintas clases. Para este fin, desarrollaron nuevos [protocolos de comunicaciones](http://es.wikipedia.org/wiki/Protocolo_de_red) que permitiesen este intercambio de información de forma "transparente" para las computadoras conectadas. De la filosofía del proyecto surgió el nombre de "Internet", que se aplicó al sistema de redes interconectadas mediante los protocolos [TCP e IP](http://es.wikipedia.org/wiki/TCP/IP).
* [**1983**](http://es.wikipedia.org/wiki/1983): El [1 de enero](http://es.wikipedia.org/wiki/1_de_enero), ARPANET cambió el protocolo [NCP](http://es.wikipedia.org/wiki/NCP) por TCP/IP. Ese mismo año, se creó el [IAB](http://es.wikipedia.org/wiki/Proveedor_de_servicios_de_Internet) con el fin de estandarizar el protocolo TCP/IP y de proporcionar recursos de investigación a Internet. Por otra parte, se centró la función de asignación de identificadores en la [IANA](http://es.wikipedia.org/wiki/IANA) que, más tarde, delegó parte de sus funciones en el [Internet registry](http://es.wikipedia.org/wiki/Internet_registry) que, a su vez, proporciona servicios a los [DNS](http://es.wikipedia.org/wiki/DNS).
* [**1986**](http://es.wikipedia.org/wiki/1986): La [NSF](http://es.wikipedia.org/wiki/NSF) comenzó el desarrollo de [NSFNET](http://es.wikipedia.org/wiki/NSFNET) que se convirtió en la principal [*Red en árbol*](http://es.wikipedia.org/wiki/Red_en_%C3%A1rbol) de Internet, complementada después con las redes NSINET y ESNET, todas ellas en Estados Unidos. Paralelamente, otras redes troncales en [Europa](http://es.wikipedia.org/wiki/Europa), tanto públicas como comerciales, junto con las americanas formaban el esqueleto básico ("backbone") de Internet.
* [**1989**](http://es.wikipedia.org/wiki/1989): Con la integración de los protocolos [OSI](http://es.wikipedia.org/wiki/Modelo_OSI) en la arquitectura de Internet, se inició la tendencia actual de permitir no sólo la interconexión de redes de estructuras dispares, sino también la de facilitar el uso de distintos protocolos de comunicaciones.

En el [CERN](http://es.wikipedia.org/wiki/CERN) de [Ginebra](http://es.wikipedia.org/wiki/Ginebra_(ciudad)), un grupo de físicos encabezado por [Tim Berners-Lee](http://es.wikipedia.org/wiki/Tim_Berners-Lee) creó el lenguaje [HTML](http://es.wikipedia.org/wiki/HTML), basado en el [SGML](http://es.wikipedia.org/wiki/SGML). En [1990](http://es.wikipedia.org/wiki/1990) el mismo equipo construyó el primer cliente [Web](http://es.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web), llamado WorldWideWeb (WWW), y el primer servidor web.

A inicios de los 90, con la introducción de nuevas facilidades de interconexión y herramientas gráficas simples para el uso de la red, se inició el auge que actualmente le conocemos al Internet. Este crecimiento masivo trajo consigo el surgimiento de un nuevo perfil de usuarios, en su mayoría de personas comunes no ligadas a los sectores académicos, científicos y gubernamentales.

Esto ponía en cuestionamiento la subvención del gobierno estadounidense al sostenimiento y la administración de la red, así como la prohibición existente al uso comercial del Internet. Los hechos se sucedieron rápidamente y para 1993 ya se había levantado la prohibición al uso comercial del Internet y definido la transición hacia un modelo de administración no gubernamental que permitiese, a su vez, la integración de redes y proveedores de acceso privados.

* [**2006**](http://es.wikipedia.org/wiki/2006): El [3 de enero](http://es.wikipedia.org/wiki/3_de_enero), Internet alcanzó los mil cien millones de usuarios. Se prevé que en diez años, la cantidad de navegantes de la Red aumentará a 2.000 millones.[6](http://es.wikipedia.org/wiki/Internet#cite_note-5)

El resultado de todo esto es lo que experimentamos hoy en día: la transformación de lo que fue una enorme red de comunicaciones para uso gubernamental, planificada y construida con fondos estatales, que ha evolucionado en una miríada de redes privadas interconectadas entre sí. Actualmente la red experimenta cada día la integración de nuevas redes y usuarios, extendiendo su amplitud y dominio, al tiempo que surgen nuevos mercados, tecnologías, instituciones y empresas que aprovechan este nuevo medio, cuyo potencial apenas comenzamos a descubrir.

Cuadernillo 4 Historia & Diseño

**GENIOS TIPOGRAFICOS**



El Cardenal Richeleu, estableció la imprenta real con la ayuda de Luis XIII de Francia, desarrollaron un nuevo tipo, cuyos caracteres eran diseñados a través de los principios científicos. Al tipo de letra se le llamo Romain du Roy y aumento el contraste entre los trazos gruesos y muy finos. Grandjean grabo los moldes para disminuir el tamaño de los alfabetos al tipo de texto, la delicadeza de los moldes tallados meticulosamente por este diseñador y los estáticos se hicieron muy importantes.

El primer libro que adopto el nuevo tipo fue el Medailles. Romain Du Roy inicio una categoría de tipos llamados Romanos de transición, esto fue muy importante ya que estos tipos marcaron una tradición de estilo caligráfico, los trazos eran muy parejos. Pierre Simon estableció una operación independiente de diseño de tipo y fundición, publicó su primer libro de modelos, sus estilos romanos fueron tradicionales inspirados por el Romain du Roi, pero la diferencia era su variedad de anchura esto creo la idea de una familia tipográfica.

Calson hace su propio negocio con sus habilidades los filetes de plata el corte de adornos dorados y los sellos de letras para encuadernar, las funciones de Calson eran tan buenas que casi toda la imprenta inglesa empleo sus funciones, aparte también aumento el contraste entre los lazos gruesos y delgados.

Luis Luce fue un diseñador y troquelador los tipos de Luce son densos y condensados, con trazos de adorno de letras, también creo una serie de orillas de letras impresas, la densidad de las línea era muy cuidada para ser visualmente compatible con el tipo de letra.

Didot y Bodini hicieron un intento por emplear un estilo moderno, a Bodini se le dice el diseñador e impresor de mayor habilidad pero también los de Diodot eran importantes porque tenian un nivel de escolaridad muy alto.

Después apareció Wiliam Black que publico libros de su poesía y cada una de las paginas estaba impresa como una especie de monocromía, también intercalaba formas de letras en las ilustraciones.

**MECANIZACION DE LA TIPOGRAFIA**

La imprenta en Europa se desarrolló en el auge del [Renacimiento](http://es.wikipedia.org/wiki/Renacimiento); sin embargo, los primeros impresos de [Johannes Gutenberg](http://es.wikipedia.org/wiki/Johannes_Gutenberg) como la [Biblia de 42 líneas](http://es.wikipedia.org/wiki/Biblia_de_42_l%C3%ADneas) utilizaron un estilo de letra del período [gótico](http://es.wikipedia.org/wiki/Arte_g%C3%B3tico) llamado *texture*, *fraktur* o *estilo inglés antiguo*.

Durante la [Edad Media](http://es.wikipedia.org/wiki/Edad_Media), la cultura del libro giraba en torno a los monasterios cristianos, de los cuales podría decirse que hacían de casas editoriales en el sentido moderno del término. Los libros no eran impresos, sino escritos por monjes especializados en esta tarea que eran llamados [copistas](http://es.wikipedia.org/wiki/Copista); ellos desarrollaban su trabajo en un lugar que había en la mayoría de los monasterios llamado [scriptorium](http://es.wikipedia.org/wiki/Scriptorium" \o "Scriptorium) que contaba con una biblioteca y un salón con una especie de escritorios similares a los [atriles](http://es.wikipedia.org/wiki/Atril" \o "Atril)de las iglesias de la actualidad. En este lugar, los Monjes transcribían los libros de la biblioteca, ya fuera por encargo de un [señor feudal](http://es.wikipedia.org/wiki/Se%C3%B1or_feudal) o de otro monasterio.

Durante el Gótico, Europa retornó paulatinamente a un sistema económico dependiente de las ciudades —y no del campo como lo fue tradicionalmente durante casi toda la Edad Media—, lo que determinó el nacimiento de los [gremios](http://es.wikipedia.org/wiki/Gremio), los cuales dieron paso a una mayor producción de libros. Los libros, generalmente religiosos, eran encargados por patrones pudientes a un gremio de artistas de libros, los cuales tenían especialistas capacitados en letreros, mayúsculas decorativas, decoración de letras, corrección de galeras y encuadernación; al ser este un proceso totalmente artesanal, un libro de 200 páginas podía llegar a demorarse de 5 a 6 meses, y se requerían aproximadamente 25 pieles de carnero para hacer la [vitela](http://es.wikipedia.org/wiki/Vitela) donde se escribía e ilustraba con témpera de huevo, guache y una primitiva forma de óleo.

Las ciudades que más se fortalecieron durante el periodo gótico, fueron las de Europa del norte, como lo son [París](http://es.wikipedia.org/wiki/Par%C3%ADs), [Londres](http://es.wikipedia.org/wiki/Londres) y un gran número de ciudades alemanas, las cuales fueron las primeras que adoptaron el sistema gremial; además de esto, la ciudad determinó el nacimiento de las universidades, lo cual hizo aumentar la demanda de manuscritos y planteó la necesidad de encontrar un nuevo modo de producción de libros, masivo y mucho más económico.

**Las primeras tipografías romanas, clásicas o con serifa**

Hacia el año [1500](http://es.wikipedia.org/wiki/1500), el invento de Gutemberg había tenido tan amplia difusión, que en Europa ya existían aproximadamente 1.100 imprentas funcionando. En los países germanos el estilo de letra más usado era la [fraktur](http://es.wikipedia.org/wiki/Fraktur" \o "Fraktur) (aunque la tipografía usada en la primera Biblia de Gutemberg fue «textura»[[1]](http://www.unostiposduros.com/paginas/histo2.html)). A diferencia de Alemania, en el sur de Europa la costumbre en la Edad Media era utilizar la [minúscula carolingia](http://es.wikipedia.org/wiki/Min%C3%BAscula_carolingia) junto a las [mayúsculas cuadradas romanas](http://es.wikipedia.org/wiki/May%C3%BAsculas_cuadradas_romanas) adaptadas de las inscripciones que se encontraban en las ruinas del [Imperio romano](http://es.wikipedia.org/wiki/Imperio_romano), como la [Columna de Trajano](http://es.wikipedia.org/wiki/Columna_de_Trajano); por tal razón, este estilo de escritura, sirvió de modelo a los primeros impresores italianos, para crear las tipografías clásicas o con [serifas](http://es.wikipedia.org/wiki/Serifa" \o "Serifa). La primera tipografía con serifas apareció en el año de [1465](http://es.wikipedia.org/wiki/1465), más tarde, [tipógrafos](http://es.wikipedia.org/wiki/Tip%C3%B3grafo) e impresores de la talla de [Nicolas Jenson](http://es.wikipedia.org/wiki/Nicolas_Jenson" \o "Nicolas Jenson) y [Aldo Manucio](http://es.wikipedia.org/wiki/Aldo_Manucio) perfeccionaron estas primeras tipografías, volviéndolas más estilizadas y refinadas además de incluir un nuevo estilo de letra que se llamó[*bastardilla*](http://es.wikipedia.org/wiki/Bastardilla), el cual fue tomado de la [caligrafía cancilleresca](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Caligraf%C3%ADa_cancilleresca&action=edit&redlink=1) de la época; actualmente a este estilo de letra se le llama *itálica* por el país de procedencia y es utilizado para resaltar en un texto palabras escogidas por el editor, extranjerismos y citas.

A estos primeros tipos romanos, clásicos o con serifa, se les dio el nombre de *estilo veneciano*, pues las principales imprentas italianas que los producían se habían establecido en la ciudad de Venecia.

En Francia, cabe destacar al tipógrafo e impresor [Claude Garamond](http://es.wikipedia.org/wiki/Claude_Garamond), que creó entre las décadas de [1530](http://es.wikipedia.org/wiki/1530) y [1550](http://es.wikipedia.org/wiki/1550) una tipografía francesa basada en el estilo veneciano, que con el tiempo se convirtió en el *estándar* de su época y otras posteriores.

Películas Vistas en Clase

**LA CLASE – Laurent Cantet**

Esta película trata sobre cotidianidad del desarrollo de las clases de una segundaria se desarrolla atreves de los conflictos que día a día un docente debe afrontar, explica las dificultades de la escuela en la Francia de hoy en día, pero también la cultura del esfuerzo, las esperanzas y los éxitos de los profesores cuyo compromiso al servicio de los alumnos forman la trama de la obra.  
La película muestra el desarrollo de una clase de un barrio marginal cuya diversidad cultural y razas es muy marcada pero sobre todo muestra el esfuerzo de un docente con ganas de que los estudiantes conflictivos de su clase salgan adelante demostrando que para poder educar no solo basta el manejar el tema, sino ponerle todo el entusiasmo y el corazón, con el único propósito de que los alumnos aprendan no solo la materia si no un poco de la vida, la película muestra las dificultades de trabajar con chicos adolecentes , pero como el docente en el desarrollo de la clase se esfuerza con propuestas nuevas para motivarlos diariamente e irlos involucrando en el cuento de la formación educativa, en el desarrollo de la trama muestran como la cultura francesa desarrolla estrategias para castigar a aquellos estudiantes que quieren salirse de las reglas mostrando su poder, demostrando que en sus manos esta el poder sacar o entrar a un estudiante de la institución , y que es mas importante la disciplina que el poder indagar un poco mas allá dentro del ser de un estudiante .

**LA OLA – Die Welle**

[](http://www.cinevistablog.com/wp-content/uploads/2010/04/pelicula-la-ola-die-welle-resena-foto1.jpg)En California en el año de 1967, el **profesor Ron Jones** realizó un experimento psicológico con sus alumnos basándose en el origen del nazismo y su fanatismo, esto lo hizo famoso. En 1981 **Morton Rhue,**inspirado en este episodio escribió **La Ola.** Y sobre estos dos hechos de la vida real, el director**Dennis Gansel** (Napola) filmó la película homónima a la novela con la actuación del actor alemán Jürgen Vogel, que representa con el nombre de Rainer al citado profesor.

La cinta nos muestra la facilidad que puede tener un líder hábil para manejar la psicología de las masas especialmente si se trata de jóvenes a quienes les sobra entusiasmo y energía cuando se unifican a través de un ideal y crean una fuerza en disciplina, acción, pertenencia, orgullo y comunicación plena de actividad. Desde ese punto de vista un movimiento ideológico puede convertirse en algo incontrolable.

El argumento se inicia en una escuela alemana cuando un profesor realiza un taller sobre la autocracia en la semana de proyectos. Los alumnos normalmente apáticos para este tipo de tareas, toman un interés inusitado desde el primer día, comentando en sus hogares lo agradable de la idea. El segundo día y sucesivamente lo que bautizaron como *La Ola,* ya posee logo de identificación: camisa blanca como uniforme distintivo, saludo propio, fanáticos seguidores y también detractores, pero se va transformando poco a poco en una especie de marejada, con proyección a tsunami, generando actitudes violentas y riñas que llegan a su climax con el equipo de water polo, cuyo entrenador es el mismo maestro.

Aplicando la recursiva versión libre, el guionista al final se aparta de lo que realmente sucedió en Estados Unidos, pero le incrementa dramatismo a la película al retratar adecuadamente el comportamiento juvenil, semejante en cualquier latitud, donde el adolescente puede reaccionar efervescentemente ante una errada manipulación.

**Salida de Campo**

**VIDEO MAPPING**

El video mapping consiste en exhibir, mediante proyectores de alta luminosidad, imágenes de alta calidad que cuentan historias y dan la sensación de movimiento y tercera dimensión, todo eso sin necesidad de gafas. Según Leonardo Vilar, director de diseño de Sonic Design, empresa que diseña escenarios, iluminación y suministra todos los equipos de proyección y servidores utilizados para el video mapping, “esta técnica nace a partir de la evolución de la tecnología de proyección de video, porque anteriormente los proyectores eran de 800 lúmenes (medida de luminosidad) de circuito cerrado con tres cañones: verde, azul y rojo, y con eso se hacían las proyecciones. Ahora, hay proyectores de 20.000 lúmenes, que permiten alta calidad en las imágenes; además de la potencia, también está el manejo que se puede dar a esa luz del proyector de video. Ya no es simplemente ponerlo frente a una superficie y corregir la posición, sino que hay tecnologías para integrar muchos proyectores, haciendo una sola imagen que puede acoplarse a la geometría de una superficie para proyectar sobre ella inteligentemente”.

Pero esta tecnología, lejos de estar reservada a pro¬ducciones artísticas, también toca a la publicidad como una nueva alternativa para impactar a los consumidores y ofrecerles, de una manera creativa y diferente, productos o servicios de una compañía; en el mercado internacional, marcas como Adidas, Puma y Virgin Atlantic han incorporado presentaciones hechas en video mapping a sus estrategias.

La publicidad colombiana no ha sido ajena a esta tendencia y ya empresas como General Motors Colmotores han implementado el video mapping en sus campañas. Para el lanzamiento del Chevrolet Spark GT, la empresa proyectó un video de seis minutos que resaltaba los detalles del automóvil, a la vez que entretenía a los espectadores. “Nosotros queríamos mostrar que el Spark GT, sin hablar, puede contar una historia”, relata Ángela Durán, directora de publicidad de GM Colmotores hasta ese lanzamiento.

En este sentido, el video mapping se posiciona como una herramienta publicitaria que, además de innovadora, llama la atención del consumidor y lo entretiene, al tiempo que le comunica los valores de la marca. “Lo importante en Colombia es que la gente está ávida de entretenimiento y eso cuesta dinero; acá la distracción es costosa. Pero cuando uno hace este tipo de eventos, la gente va en masa a divertirse y las empresas se ven compensadas con el éxito de sus estrategias en ventas”, señala César Tovar, gerente de Sphera Impacta.

Pero la técnica no aplica exclusivamente para los eventos, pues también hay comerciales producidos con video mapping, como los de Chevrolet Cruze, marca para la que se produjeron tres comerciales usando exclusivamente el video mapping. Aunque la logística para la preproducción es mucho más dispendiosa que la de una pieza promedio, debido a las condiciones de oscuridad necesarias, estudio y reproducción de los elementos arquitectónicos, constituye una técnica novedosa, alternativa y llamativa, llena de posibilidades creativas.

El video mapping se posiciona como un medio de comunicación publicitaria que, pese a estar aún en proceso de descubrimiento, tiene potencial como complemento para eventos o como técnica para la producción de comerciales. Además, el hecho de que pueda proyectarse casi sobre cualquier superficie hace que cada video sea completamente diferente del anterior.

La noche del 30 de septiembre hubo un festín de imágenes creadas a través de luces y videoproyecciones que vistieron la fachada de la iglesia de Lourdes, gracias a la técnica del mapping, en la que la arquitectura misma y las superficies tridimensionales sirven como pantalla de videos o fotografías.

Los encargados del mapping fueron los artistas que integran el colectivo retroVisor, y estarán acompañados por el compositor Ricardo Gallo. Así, en una conjugación perfecta de imágenes y sonidos, le dieron un espíritu especial a esta noche citadina.

Este espacio de Bogotá fue más amable durante este festival de arte contemporáneo, que pretendía abordar la ciudad desde un concepto y una reflexión distintos. Por eso le dieron el nombre de Electrópolis 2011, que significa ciudad de la tecnología, en la que habitan personas que no solo utilizan los medios digitales, sino que también disfrutan de las posibilidades creativas que estos les dan.

"La idea es sacar el arte a la calle y emplear el espacio público para mostrar que los medios digitales permiten otras formas de crear, de acercarse al público y de interactuar con él", dice Carmen Gil Vrolijk, directora artística del festival.

Además, se pudo disfrutar de la obra de seis artistas invitados, cuyos trabajos se proyectaron sobre una estructura ubicada en la plaza de Lourdes. Ellos desarrollaron sus proyectos en un taller en el que también participan como colaboradores jóvenes artistas y estudiantes de diferentes universidades de Bogotá. Todos ellos exploran las relaciones entre la imagen, el arte, la tecnología y el sonido.

Entre los participantes de Electrópolis se encuentra el colectivo retroVisor, liderado por el músico, compositor y productor Camilo Giraldo y por la artista multimedia Carmen Gil.  
 Asimismo, se unieron los artistas Santiago Echeverry, Ricardo Arias, Ximena Díaz, Andrés García La Rota y Angélica Teuta.

El equipo de Electrópolis contó con el apoyo de Intel y es organizado por el área de Medios

Electrónicos y Artes del Tiempo del departamento de Arte de la Universidad de Los Andes.

Películas de Soporte a los Temas

**AMADEUS**

Amadeus es una película [estadounidense](http://es.wikipedia.org/wiki/Estadounidense) del año 1984 dirigida por [Miloš Forman](http://es.wikipedia.org/wiki/Milo%C5%A1_Forman" \o "Miloš Forman), donde se narra la vida del compositor austriaco [Wolfgang Amadeus Mozart](http://es.wikipedia.org/wiki/Wolfgang_Amadeus_Mozart" \o "Wolfgang Amadeus Mozart) desde el punto de vista de su más conocido rival, el también compositor [Antonio Salieri](http://es.wikipedia.org/wiki/Antonio_Salieri).

Antonio Salieri es el músico más destacado de la corte del Emperador Jose II de Austria. Entregado completamente a la música, le promete a Dios humildad y castidad, si a cambio el mantiene sus excepcionales dotes musicales. Durante algún tiempo cree que su voto ha sido escuchado pero la llegada a la corte de un joven llamado Wolfang Amadeus Mozart, lo lleva a un segundo plano. Irritado por la pérdida de protagonismo, hace todo lo posible para arruinar la carrera del joven músico. Mientras tanto Mozart sorprende a todos con sus excepcionales dotes musicales y sus caprichosas excentricidades

.

**FRIDA**

****

Desde su compleja y duradera relación con su mentor y esposo Diego Rivera, hasta su ilícita y controvertida aventura con Leon Trotsky, pasando por sus románticos encuentros con mujeres, Frida Kahlo vivió valientemente una vida inexorable como revolucionaria política, artística y sexual. “Frida” narra la vida de Frida Kahlo compartida de manera abierta y sin temor con Diego Rivera, al tiempo que esta pareja impactaba al mundo del arte de manera sorprendente.

**LOS FANTASMAS DE GOYA**

 “Los fantasmas de Goya" transcurre en España, en el año 1792. Cuenta la historia de un grupo de personas que conviven en una época de convulsión política y cambios históricos. La historia es narrada a través de los ojos del gran artista Francisco de Goya (Stellan Skarsgård). La trama se desarrolla durante los últimos años de la Inquisición, continúa con la invasión del ejército de Napoleón a España y finaliza con la derrota de los franceses y la restauración de la monarquía española, lograda por el poderoso ejército de Wellington. El hermano Lorenzo (Javier Bardem), un enigmático y astuto miembro de la Inquisición, se involucra con la joven musa de Goya, Inés (Natalie Portman), cuando es injustamente acusada de herejía y enviada a prisión.